

## 優秀修士論文概要

## バーチャル YouTuber におけるイメージと身体

佐 藤 慎

## I

バーチャル YouTuber (VTuber) とは、YouTube などの映像配信サイト上で 3D や 2D のアバターを用いて活動するアカウント、あるいはそのキャラクターを指す言葉である。注目を集めつつある一方で 2018 年 7 月『ユリイカ』誌での「特集＝バーチャル YouTuber」の他に未だ体系的な論考が出揃っていないとは言い難い。その結果として、VTuber とは何なのかという点にも確立した認識が存在していない状況が現在もある。

では、VTuber をモーションキャプチャ技術による 3D アニメーションとして位置付け、映像としての VTuber に着目したときの特質を考察していきたい。その特質は「仮想的な」ものというよりも、むしろイメージを通してあらわになる「実質的」で生々しい身体性であると考えらるべきだろう。以下では、YouTuber と VTuber の映像におけるイメージと身体について概観したのち、欧米のフル・アニメーションと日本のリミテッド・アニメーションにおける映像と音声の同期について考察し、最終的にフル・シンク・アニメーションという新しい VTuber の見立てを示す、という流れが示される。

バーチャル YouTuber に先行する存在として様々の YouTuber たちがいた。その代表的な HIKAKIN の動画では、自作自演のリアクションという身体性それ自体が動画を構成するオブジェクトとしてコントロールされていた。誇張的なイメージや音声、映像と映像の間を省いた編集といったテクニックを通じて、HIKAKIN の映像は常に何かを表現しようと躍動していたようにみえる。

それに対して VTuber の構成要素としては、VTuber の性格や、設定といった「キャラクター」、3D や 2D で表現されるキャラクターの見た目としての「モデル」、声と身体でキャラクターを演じる「アクター」、文字情報としての「言説」といったものが考えられる。

最も有名な VTuber であるキズナアイは、「歌ってみた」や「ゲーム実況」など YouTuber の投稿する動画をキャラクターによって行う、いわば YouTuber のパロディになっている。キズナアイの核となっているのは A.I. というキャラクター設定であり、アクターの人間らしさは抑制されている。しかし、それを受け取るファンはアクターに対しても強烈的な興味を示し、キズナアイのキャラクター／アクターの一対一関係が揺らぐことを拒絶する。つまりキズナアイという徹底的にバーチャル化された VTuber でさえも、生身の人間の存在を排除しえないのだ。

「バーチャルライバー」グループのにじさんじは、生配信を重視すること、そしてスマートフォンと 2D モデルを活用した低コスト性が特徴である。にじさんじに所属する月ノ美兎は、キャラクターから逸脱したふるまいをするが、それは単なる破綻としてではなく、新たなキャラクター性として受け取られている。キャラクターに関してアクターが強い影響を及ぼすことで、にじさんじは独特の生々しさをキャラクターに帯びさせている。月ノ美兎の 2D モデルは、制約が大きいものであるがゆえに、その向

こう側に存在する身体の想像を見る者に促す。そのようなファンの幻視によってこそ、月ノ美兎は新たな身体性を獲得している。こうしたイメージと身体の違いを意識させるという独特な鑑賞形態をファンに取らせるということが、VTuberのアニメーションとしての特徴であると考えることができる。

## II

初期アニメーションにおける映像と音声という論点を扱うにあたっての有効な見取り図として、細馬宏通『ミッキーはなぜ口笛を吹くのか アニメーションの表現史』（新潮社、2013）では、サウンド・フィルム誕生以後の映画における映像と音声の同期という課題に対し、口という器官が大きな役割を担っていたとして『蒸気船ウィリー』（1928）を取り上げている。ミッキーが吹く口笛は、初期アニメーションにおいてリップ・シンクが重視されてきたことを示す典型的な例である。

また、フライシャー兄弟の『ミニー・ザ・ムーチャー』（1932）は、ロトスコーピングを用いたアニメーションで、人気歌手であったキャブ・キャロウェイのパフォーマンスを下敷きにしている。実際の演者がアニメーションに描かれたというこうした事例は、VTuberにおけるモデル／アクターの関係を思わせる。しかし、そのようなフル・アニメーションでは、全てをトレースするのではなくアニメーターの手が加わることの重要さが指摘される。フランク・トーマスとオーリー・ジョンストンによる『生命を吹き込む魔法（原題：The Illusion of Life）』（高畑勲訳、徳間書店、2002）では、こうしたアニメーターの手つき、その動きの誇張の技法は「アニメーションの原則」として紹介されている。これによってキャラクターは「想像力の中で生命をもつ」空想的な身体として生命を吹き込まれるのである。また、その時間をコントロールするのは、現実の俳優が予め吹き込む音声である。

UPA やハンナ・バーバラといった海外のアニメーションに影響を受け、1960年代に花開いたリミテッド・アニメーションは、日本のテレビアニメを特徴づけるものとなった。著名な例として、手塚治虫の『鉄腕アトム』は、放映スケジュールに対応するという必要に迫られ、リミテッド・アニメーションとしての様々な表現を用いるにいたった。同じ動画を繰り返し用いる（バンク）、セル画を動かす（引きセル）、止め絵などがこれらにあたるが、かといってリミテッド・アニメーションが「貧しいもの」とはいえない。トーマス・ラマールは著書『アニメ・マシーン』（藤木秀朗監訳、大崎晴美訳、名古屋大学出版会）で、リミテッド・アニメーションにおけるセルという平面が帯びる運動のポテンシャルを強調する。コンポジティングによって構成されるイメージは、静止したものではなく、むしろ動画の力という概念と密接に結びついているという。

一方で、リミテッド・アニメーションにおいても音声は重要な要素であるが、日本のアニメではアフレコという文化が根付いている。藤津亮太の「声優論—通史的、実証的—考察」という論考（『アニメ研究入門 応用編』現代書館、2018）では、キャラクターが表現されるうえでは記号としての図像と声という生身の身体性が組み合わさることで「本物」という実在性の感覚が生まれることが主張される。つまり、リミテッド・アニメーションは、動画の力というポテンシャルだけでは表せない身体性を声によって表現する。

## III

アニメーションにおける映像と音声という要点を踏まえ、ここでは2014年の『みならいディーバ（※生アニメ）』というVTuberの端緒とも呼ぶべきアニメーション作品を中心的に取り上げたい。本作は、

キャラクターが視聴者とコミュニケーションを取りながら楽曲を作る生放送番組になっている。

モーションキャプチャによって3Dモデルを動かすというアニメーション技術を生放送で用いたという意味で『みないディーバ』は、ライブ・シンクのアニメーションになっている。モーションキャプチャを用いた映像作品では、アクターを「撮影」した後にポスト・プロダクションでモデルの動きをより自然に見せるような編集が加えられる。だが、ライブ・シンク・アニメーションでのイメージの動きは、アクターが動いているありのままで「生の」軌道を辿っており、アクターの身体が動いた軌道データという痕跡、インデックス性が宿っている。こうしたインデックス性は、雑談中の演出されたものではない「だらしない」身振りに現れる。この「だらしない」という連続性によって、『みないディーバ』は「生の」映像であるという感覚を覚えさせる。イメージの裏側にアクターが存在する事実をあえて包み隠さないことによって、そうした「生」という身体性はいつそう強調される。このような身体性は「だらしない」ものであるがゆえに、かつてのアニメーションやYouTuberの映像では切り捨てられてきた。また、トラッキングの切断によってこうした連続性が崩れてもなお、VTuberの身体性は確かに存在し続ける。このときVTuberのイメージは、声優の声を借りつつ、アクター身体に対する観客の想像力を掻き立てることで、身体性を保持する。

『みないディーバ』の登場と前後してモーションキャプチャが一般化し、真新しさを失っていくなかで、イメージの裏側を暴露する意味も失われていった。VTuberではアクターの存在は視聴者に常識として了解されている。それでもVTuberが人を惹きつけるのは、それがライブ・シンク・アニメーションであり、「生アニメの時間感覚」と「連続性／切断による身体感覚」を兼ね備えたことで、生命を吹き込まれた生き生きとしたアニメーションとして見ることができるからである。

2019年の『バーチャルさんはみている』というアニメ作品は、VTuberが本人役として出演する劇という体裁を取った。ライブ・シンク・アニメーションの身体感覚こそ残っているものの、その「だらしない」はアニメの閉じた時間感覚の中で「不自然さ」となり、むしろ生命を失ってしまった。

この事例が示唆するように、VTuberのライブ・シンク・アニメーションとしての身体感覚は「生放送」という時間感覚と人称性を伴って初めて魅力的になる。連続性あるいはその切断を通じて、イメージの向こう側のアクター身体の力を借りて、VTuberに生命が吹き込まれる。このライブ・シンク・アニメーションという新たな視座は、アニメーション論と関連づけて論じていく余地があるだろう。